



**You have downloaded a document from
RE-BUS
repository of the University of Silesia in Katowice**

Title: Kanon - ideologia i mechanika : problematyka kanonu w rozrywce interaktywnej

Author: Tomasz Gnat

Citation style: Gnat Tomasz. (2017). Kanon - ideologia i mechanika : problematyka kanonu w rozrywce interaktywnej. „Er(r)go” (Nr 35, [z.] 2 (2017), s. 57-74).



Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne - Bez utworów zależnych Polska - Licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych).



UNIwersYTET ŚLĄSKI
W KATOWICACH



Biblioteka
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego

Tomasz Gnat

Uniwersytet Śląski w Katowicach



Kanon – ideologia i mechanika Problematyka kanonu w rozrywce interaktywnej

Pewnego czwartkowego popołudnia, jesienią 2007 roku, na konferencji naukowej poświęconej rozrywce interaktywnej, połączone siły akademii, dziennikarzy i projektantów gier przedstawiły kanon gier komputerowych. Do grupy zaliczali się znani i szanowani w szeroko pojętej branży rozrywki interaktywnej: Henry Lowood, kurator zbioru *Historii Nauki i Technologii* na Uniwersytecie Stanforda, Warren Spector i Steve Meretzky – światowej sławy projektanci, Matteo Bittanti – doświadczony badacz gier, oraz Christopher Grant – redaktor poczytnego „*joystiq.com*”. Sama idea konstituowania oficjalnego kanonu nie była brawurową rejzą w nieznane terytoria. Kanony literackie tworzone od wieków, a od roku 1989 do zbiorów Biblioteki Kongresu Stanów Zjednoczonych dodawane są wyselekcjonowane perełki sztuki filmowej, dzięki czemu tworzony jest zbiór najdoskonalszej kinematografii. Podążając więc przetartym szlakiem, ogłoszono, że następujące dziesięć gier to najważniejsze gry wszech czasów: *Spacewar!* (1962), *Star Raiders* (1979), *Zork* (1980), *Tetris* (1985), *SimCity* (1989), *Super Mario Bros. 3* (1990), *Civilization I/II* (1991), *Doom* (1993), seria *Warcraft* (od 1994) i *Sensible World of Soccer* (1994).

Gdy zapytamy kogoś, kto uważa się za eksperta lub choćby entuzjastę kina, czy słyszał o takich filmach jak *Casablanca* albo *Obywatel Kane*, najczęściej spotkamy się raczej z konsternacją naszego rozmówcy – wszak są to dzieła kanoniczne, bez których nie sposób wyobrazić sobie pełnej edukacji w tematyce. Jeśli chodzi o literaturę, kanon również wydaje się ściśle związany z pojęciem orientacji w danych kwestiach czy pozycji ideologicznej. Tak przynajmniej postrzegany jest kanon przez ogół społeczeństwa – wyznacznik statusu wiedzy, wskaźnik ekspertyzy czy pozycji w dyskursie. Równie często postrzegamy kanon jedynie jako odznakę przynależności, rytuał przejścia, mający niewiele wspólnego z rzeczywistymi preferencjami odbiorcy czy jakością produktu. Dochodzi wtedy do sytuacji, gdy kanon przestaje funkcjonować jako zbiór żywych tekstów kultury, a staje się bytem uświęconym, samym faktem swego istnienia, stanowiącym wyznacznik określonych wartości. Kanon, pod grubą warstwą kurzu, zdobi biblioteki niepiśmiennych.

Jeśli chodzi o rozrywkę interaktywną, sytuacja jest jednak jeszcze bardziej tragicomiczna. O ile literaturoznawcy czy studenci kina zapewne przynajmniej słyszeli o tych kulturowych dziełach i mają ogólną wiedzę na ich temat, o tyle w dziedzinie rozrywki interaktywnej zdarza się, że znakomita większość eksploratorów nie tylko nie doświadczyła kanonu, ale nawet nie potrafi rozpoznać tytułów pojawiających się na liście. I o ile w poprzednim przypadku owa niewiedza byłaby raczej wstydliwie skrywanym sekretem, w tej dziedzinie spotka się prędzej ze zrozumieniem i akceptacją. Nie świadczy to jednak wcale o pleniącym się niedouczeniu czy gorszym sorcie badaczy w tym środowisku, ale, według opinii autora niniejszej analizy, raczej o specyficznej sytuacji, w jakiej znajduje się kanon gier komputerowych.

Przedstawiona tu dyskusja skupia się więc na roli, racji bytu i interpretacjach pojęcia kanonu w rozrywce interaktywnej. Kanon będzie w niniejszej pracy postrzegany z dwóch perspektyw. W pierwszej części, autor interpretuje kanon jako fundament ideologiczny i bada wpływ takiej struktury na problematykę zachowania dóbr kultury cyfrowej. W części drugiej, autor przyjrzy się kanonowi z perspektywy mechanicznej, jako nadrzędnej strukturze narracyjnej. Ta dyskusja koncentruje się na analizie prób pogodzenia sztywnych ram wyznaczonych przez kanon z koniecznością wprowadzenia interakcji, charakterystycznej dla omawianego medium. Ważnym jest, by zaznaczyć, że autor nie podejmuje się tutaj obrony konieczności istnienia kanonu gier, ale też nie nawołuje do zaprzestania prób jego formowania. Wnioski płynące z przedstawionych tu rozważań mają raczej na celu zwrócenie uwagi na specyfikę medium rozrywki interaktywnej i być może będą mogły przyczynić się do lepszego zrozumienia tematyki kanonu w szerszej perspektywie dóbr kultury współczesnej.

1. Perspektywa ideologiczna – kanon gier rozumianych jako medium

Pierwszym aspektem kanonu poddanym dyskusji jest temat ochrony dóbr kultury cyfrowej. Wydawać by się mogło, że w porównaniu z walką o zachowanie artefaktów ze starożytności czy średniowiecza, wytwory kultury cyfrowej nie wymagają zbyt dużych nakładów środków czy pracy. Cóż prostszego od skopiowania bazy danych strony internetowej, przeniesienia gry na inny nośnik czy zabezpieczenia sprzętu komputerowego. A jeśli każdy posiadający odpowiednie wyposażenie może stworzyć kopię danego tekstu i tym samym przechować go dla potomnych, po co tworzyć zewnętrzne organizacje, których członkowie – opłaceni z naszych podatków eksperci – będą wykonywali jedynie funkcję „kopiuj-wklej”? Problemem jednak często nie jest sam akt ochrony (choć

i to, jak później zostanie wyjaśnione, może nastroczać problemów), ale raczej decyzja, co powinno być zachowane dla przyszłych pokoleń.

Dochodzi tutaj do sytuacji, gdzie jedna z cech charakterystycznych dla nowych mediów – cyfryzacja – staje się jednocześnie ułatwieniem i utrudnieniem dla archiwistów. Jest ułatwieniem, gdyż większość wytworów z tej dziedziny cechuje się wyraźnym rozgraniczeniem medium i przekazu, przynajmniej w czysto technicznej interpretacji obydwu terminów. O ile w przypadku choćby starożytnego manuskryptu trudno mówić o konieczności zachowania jedynie treści tekstu, w przypadku strony internetowej czy gry sam nośnik (karta pamięci, CD, dysk serwera) zdaje się niemal bezwartościowy. Tutaj jednak pojawia się pierwszy problem wypływający z cyfryzacji. Wraz z ogromnym tempem rozwoju, nowe formy przechowywania danych (fizyczne nośniki i odtwarzacze) potrafią w ciągu kilku lat niemal zupełnie wyprzeć z rynku i zastąpić stare. Sytuacja ta jest porównywalna nie tyle do przejścia od glinianych tabliczek, poprzez pergamin do papieru, ile raczej do pisania tekstu w różnych językach. Rolę języka koniecznego do zrozumienia tekstu odgrywa tu kompatybilność sprzętu i oprogramowania. W przypadku nowych mediów „język” często zostaje wymyślony od podstaw przez autora, istnieje przez kilkanaście lat, z założenia będąc niemożliwym do przetłumaczenia na inny, i wkrótce zostaje zastąpiony kolejnym, na nowo wymyślonym, równie niewspółmiernym. O ile w odpowiednim momencie nie zostanie podjęta świadoma decyzja o przeniesieniu danych na nowy format, późniejsze próby odtworzenia przekazu mogą napotkać olbrzymie trudności.

Łatwość, z jaką przychodzi nam operowanie dzisiejszymi przekazami, powoduje dodatkowe problemy. O ile łatwiej nam coś skopiować i w ten sposób zachować, równie łatwo jest wykasować i utracić – świadomie lub zupełnie przypadkowo. Równie łatwo jest wprowadzić modyfikacje, zmienić format, zremiksować. Tym samym zastępujemy (być może bezpowrotnie) oryginał, co gorsza, często nie pozostawiając po sobie żadnych śladów zmian – w nowych mediach znika pojęcie palimpsestu. Cyfryzacja, umożliwiając tak wiele, tak łatwo, sprawia, że sama wartość poszczególnych wytworów spada. Dobrym przykładem jest tu zmiana, jaka zaszła na rynku muzycznym. Jeremy Wade Morris, parafrazując Marię Styvén, tak opisuje ten proces: „digitalizacja zmienia materialny aspekt muzyki. [...] formaty cyfrowe odbierają nagranej muzyce kontekst i zawartość, pozbawiając ją opakowania, materialności, „przedmiotowości,” która składa się na jej status towaru. [...] Bez czegoś, co można schwycić w ręce, konsumenci dokonują innej oceny wartości produktu”¹. Kolejnym problemem jest fakt, że często ten prosty proces kopiowania i reprodukcji (nawet w szlachetnym celu

1. Maria Styvén, w: Jeremy Wade Morris, *Selling Digital Music, Formatting Culture*, University of California Press, Oakland 2015, s. 13 [przeł. T.G.].

archiwizacji) jest nielegalny, ponieważ produkt objęty jest ściśle określonymi prawami autorskimi. Nie byłby to może tak duży problem, gdyby nie to, że niektóre utwory są chronione prawem autorskim, jednak trudno określić, kto jest autorem, a tym samym uzyskać zgodę na reprodukcję.

Bardzo dobrym przykładem, który wyraźnie pokazuje opisane powyżej problemy, jest sprawa BBC Domesday Project. Zorganizowany w latach osiemdziesiątych ubiegłego wieku projekt miał upamiętnić 900. rocznicę XI-wiecznej kroniki *Domesday Book*. Blisko milion respondentów, głównie uczniów szkół, uczestniczył w ankiecie na temat geografii, historii, spraw społecznych, jak również ich życia codziennego. Multimedialną część projektu stanowiły zdjęcia, filmy wideo i wirtualne spacerunki po znanych zabytkach. Całość mieściła się na dwóch dyskach optycznych LV-ROM firmy Philips Electronics, specjalnie zaprojektowanych na potrzeby przedsięwzięcia. Jeden z autorów projektu, Mike Tibbetts, sam przyznaje: „Byliśmy zawsze świadomi niepewnej natury sprzętu i oprogramowania, które wykorzystaliśmy w implementacji Domesday Project, oraz konieczności zabezpieczenia tego unikalnego archiwum na przyszłość. Wiedząc, że nasz projekt zbliża się ku końcowi, przesłaliśmy pliki z serwerów i taśmy-matki, wraz z koniecznym oprogramowaniem, do National Data Archive pod nadzorem profesora Newby”². Problemy zaczęły się już w roku 2002, gdy okazało się, że o ile przeszło 900-letnią kronikę nadal można bezproblemowo odczytać, o tyle 20-letni projekt jest niemal poza zasięgiem badaczy, z powodu braku odpowiedniego sprzętu i degradacji danych zapisanych na plastikowych dyskach. Autorzy projektu zwrócili się więc do archiwum, by zrekonstruować materiały, jednakże okazało się, że przekazane wcześniej oryginały zaginęły bez śladu. Dopiero żmudny proces inżynierii wstecznej, utrudniony przez prawa autorskie (związane zarówno ze sprzętem, jak i oprogramowaniem oraz zawartością), umożliwił dostęp do projektu w roku 2011³.

W przypadku rozrywki interaktywnej problemy są podobne, a często być może nawet większe. Po pierwsze, od strony technicznej, sama liczba rodzajów sprzętu jest znacząca – przeszło 500 różnych typów konsol⁴, obsługujących różne formaty przechowywania danych, rzadko kompatybilnych nawet między produktami jednej firmy, a to wszystko obok zmieniającego się ciągle oprogramowania i osprzętu PC oraz automatów do gry. Jeśli niektóre rodzaje sprzętu były produ-

2. Mike Tibbetts, *Re: BBC Domesday Project* <<http://catless.ncl.ac.uk/Risks/25.44.html#subj7>> (1.02.2016) [Przeł. T.G.].

3. Projekt jest aktualnie dostępny pod adresem <<http://www.bbc.co.uk/history/domesday>> (1.02.2016).

4. Poszczególne listy typów konsol, mikrokonsol, konsol przenośnych i dedykowanych można znaleźć w artykule *List of video game consoles*, <https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_video_game_consoles> (1.02.2016).

kowane w milionach sztuk, to istnieje również duża grupa produktów niszowych, po których do dzisiejszych czasów pozostały najwyżej zdjęcia czy wspomnienia graczy. Drugim i zapewne ważniejszym czynnikiem jest fakt, iż o ile jeszcze projekty pod egidą choćby BBC traktowane są jako „wartościowe”, o tyle gry wideo mają często dodatkową barierę do przejścia, powodowaną faktem, że traktowano (traktuje się?) je wyłącznie jako bezwartościową rozrywkę, niewartą upamiętnienia. Muzea dotyczące tematyki gier wideo zaczęły powstawać dopiero około 2000 roku – do najwcześniejszych zaliczyć można Computerspielemuseum Berlin, funkcjonujące z przerwami od 1997 roku⁵. Przeszło 50 lat w historii jednej z najszybciej rozwijających się branży to nie jedna czy dwie, ale osiem generacji produktów, przy czym każda kolejna iteracja niemal całkowicie wypiera z rynku i pamięci użytkowników poprzednią.

Przedstawione tu przykłady wyraźnie wskazują na główne problemy, z jakimi przyszło borykać się badaczom i archiwizatorom artefaktów nowych mediów. Wnioskiem może być stwierdzenie, że najważniejsza wydaje się nie tyle strona techniczna, ale raczej – organizacyjno-ideologiczna. Zauważa to Tibbetts, pisząc o problemach z BBC Domesday Project: „Z całym szacunkiem sugerowałbym jednak, że [problemy z archiwizacją] nie są spowodowane wykorzystaniem komputerów, ale nieadekwatnymi procedurami efektywnej pracy kuratorskiej i konserwatorskiej zasobów informatycznych”⁶. Ten sam problem został dostrzeżony również przez kierowników projektu *Digital Preservation Management* pod patronatem MIT Libraries: „Pomimo iż technologia jest kluczowym elementem pracy konserwatorów dóbr cyfrowych, uważamy, że nie jest to największa trudność, jaką mogą oni napotkać – największą przeszkodą jest brak woli i metod organizacji. Pomimo rosnącego materiału dowodowego dotyczącego niestabilności i znaczenia przekazu cyfrowego, repozytoria kulturowe w bardzo powolnym tempie odpowiadają na potrzebę ochrony cyfrowego dorobku kulturowego”⁷. W obliczu niezwykle szybkiego rozwoju i tempa zmian, jakimi cechuje się rynek rozrywki interaktywnej, jedynie dobrze zorganizowane i celowe działania konserwatorów mogą przyczynić się do zachowania dóbr kultury cyfrowej dla przyszłych pokoleń.

W tej właśnie organizacji i celowości niezwykle przydatna może być praca nad zdefiniowaniem kanonu gier komputerowych – który to przykład opisany

5. <<http://www.computerspielemuseum.de>> (1.02.2016).

6. Tibbetts, *Re: BBC Domesday Project* <<http://catless.ncl.ac.uk/Risks/25.44.html#subj7>> (1.02.2016) [Przeł. T.G.].

7. *Introduction*, w: *Digital Preservation Management: Implementing Short-Term Strategies for Long-Term Solutions*, online tutorial developed for the Digital Preservation Management workshop, developed and maintained by Cornell University Library, 2003–2006; extended and maintained by ICPSR, 2007–2012; and now extended and maintained by MIT Libraries, 2012-on (1.02.2016) [Przeł. T.G.].

był na początku tej pracy. W zalewie nowych gier i sprzętu, kiedy na ocenę produktu często nie wpływa jego jakość, ale planowane strategie marketingowe, trudno wybrać te, które zasługują na zachowanie. Jak stwierdził Warren Spector: „Kanon gier jest swego rodzaju stwierdzeniem: te gry powinniśmy ochronić jako pierwsze”⁸. Problemem oczywiście pozostają specyficzne kryteria, które stoją za wyborem produktów godnych zachowania. Autorzy wspomnianej wcześniej listy podeszli do tematu od strony czysto technokratycznej – dokonali wyboru, nie tyle sugerując się efemerycznym statusem danej gry jako „dobrej”, ile raczej polegając na jej – bardziej kwantyfikowanym – wpływie na inne produkty rozrywki interaktywnej. I tak *Spacewar!* (MIT, 1962) został wybrany, ponieważ był pierwszą grą akcji (i jedną z pierwszych gier jako takich) i pierwszy wprowadził rozgrywkę dla wielu graczy. *SimCity* (Maxis, 1989) według słów Matteo Bittantiego: „W całości przeddefiniowało sam koncept gry, a następnie wyszło poza subkulturę graczy i stało się kulturalnym fenomenem”⁹. Pozostałe gry również w sposób rewolucyjny wpłynęły na rozwój rozrywki interaktywnej.

Podjęcie to wydaje się w pełni uzasadnione, jakoby jasno wyznaczając precyzyjne ramy określające produkty zasługujące na ochronę. Jeśli zaś przyjrzymy się owej metodzie bliżej, szybko można zauważyć, że i tu pojawiają się problemy, charakterystyczne dla samego medium. Po pierwsze, co dokładnie stoi za ideą rewolucyjnej gry komputerowej? Czy mówimy tutaj jedynie o koncepcie technologicznym (oprawa graficzna, dźwięk, interfejs)? Czy może o narracji albo samej strukturze rozgrywki (zasady gry)? Czy kulturalny fenomen mierzony jest jedynie w aspekcie dostrzeżenia niszowego typu rozrywki przez ogół społeczeństwa (vide *SimCity*)? Biorąc pod uwagę te pytania, powstały kanon nabiera charakteru niezwykle eklektycznego – jedne gry trafiły tam, gdyż były niezwykle popularne, inne – ponieważ były pierwszymi grami, jeszcze inne – bo wprowadziły niespotykane dotychczas zasady czy rozwiązania. Idąc jednak tym tropem, można by znaleźć przykłady gier, które były popularniejsze, wcześniejsze czy bardziej oryginalne. Kanon przedstawiony przez panel badaczy można wielokrotnie zastępować innym, równie adekwatnym. Zjawisko to nie jest bynajmniej charakterystyczne jedynie dla gier. Kanon roboczy, przechodni, ewoluujący – jest rzeczą akceptowalną i w środowisku kina, i literatury. Tu jednak powraca problem technologii – wypisując produkt z kanonicznego katalogu obiektów chronionych, skazujemy go najczęściej na zagładę przez przestarzałość sprzętu.

8. Warren Spector, w: Heather Chaplin, *Is That Just Some Game? No, It's a Cultural Artifact*, „The New York Times”, 12 March, 2007, <http://www.nytimes.com/2007/03/12/arts/design/12vide.html?_r=5&ref=technology&oref=slogin&oref=slogin&oref=slogin&oref=slogin> (01.02.2016) [Przeł. T.G.].

9. Matteo Bittanti, w: Chaplin, *Is That Just Some Game?...* [Przeł. T.G.].

Ponadto, ważny jest również sam powód stworzenia takiego instytucjonalnego kanonu. Czy ma on służyć jedynie wskazaniu kamieni milowych procesu, odgrywając jedynie historiograficzną rolę „znaku czasów”, czy raczej ma służyć edukacji – zarówno praktycznej (tworzenie lepszych gier), jak i teoretycznej (zrozumienie ewolucji koncepcji/systemów)? Być może w tym drugim przypadku tworzenie kanonu najlepszych czy najbardziej rewolucyjnych gier mijają się z celem. Wszakże te przykłady będą dobrze znane, czy to jako powtarzający się topos w kolejnych grach, czy przez sam fakt, że są popularne, a przez to liczne i niewymagające ochrony. Być może, kuriozalnie, kryterium kanonu w rozrywce interaktywnej powinien być fakt bycia „złą” bądź niepopularną grą. Ten tok myślenia byłby bliski definicji kanonu, którą przedstawia Harold Bloom: „Tym, co czyni dzieło kanonicznym [...] okazuje się jego obcość, styl tak oryginalny, że albo nie może być asymilowany, albo tak asymiluje nas, że przestajemy postrzegać go jako obcy”¹⁰. Taki kanon wyrósłby ponad romantyczne szukanie źródła i miałby praktyczne zastosowanie w rozwoju medium. Służyłby jako przestroga dla przyszłych pokoleń twórców i nauka na przyszłość. Czy jednak w takiej wersji sam kanon ma jakąkolwiek rację bytu? Można przecież sprowadzić powyższe rozważania do dwóch stwierdzeń. Gier dobrych nie trzeba ratować, bo uratują się same, zasymilowane w kolejnych iteracjach. Gier słabych ratować nie należy, ponieważ nigdy nie będą zasymilowane i zamiast narzędziowego kanonu utworzymy gabinet osobliwości.

Nawet jeśli zaakceptujemy kryterium rewolucyjności danego produktu, wiele gier przedstawionych jako kanoniczne posiadało tę cechę jedynie w historycznym momencie, w chwili wejścia na rynek. Czas jednak nie obszedł się z nimi łaskawie i teraz, zamiast rewolucyjne, są po prostu przestarzałe. Zniknął kontekst, w którym ich rewolucyjność miała znaczenie, pozostała tylko muzealna rola znaku czasów, potwierdzenie faktu, iż rzeczywiście coś takiego miało miejsce. Niektórzy krytycy sugerują nawet, iż „próba zrozumienia produktu kulturowego poza jego złożonym historycznym uposażeniem i społecznymi podziałami teraźniejszości prowadzi do błędnego zrozumienia natury i charakteru analizowanego produktu”¹¹. A jeśli kanon miał być kanonem żywym, narzędziowym, to nie powinno się do niego wprowadzać artefaktów, których jedyną charakterystyką jest to, że miały miejsce, bez prób połączenia ich historycznego uposażenia i teraźniejszej roli społecznej. Sir Frank Kermode stwierdził że: „Kanony, [...] które są instrumentami przetrwania, zbudowanymi, by były odporne na czas, lecz nie na rozumowanie, są podatne na dekonstrukcję. [...] Ich obrona nie może być już podejmowana przez centralną,

10. Harold Bloom, *The Western Canon*, Houghton Mifflin Harcourt, Boston 2014, s. 3 [Przeł. T.G.].

11. Mark Banks, Rosalind Gill, Stephanie Taylor, *Theorizing Cultural Work: Labour, Continuity and Change in the Cultural and Creative Industries*, Routledge, Milton Park 2014, s. 13 [Przeł. T.G.].

instytucjonalizowaną zwierzchność”¹². Ta godna pochwały konieczność tworzenia żywego, racjonalnego kanonu przeczy jednak głównej idei utworzenia kanonu rozrywki interaktywnej – zinstytucjonalizowanej zwierzchności, bez której kolejne produkty będą znikły bez śladu, pozbawione organizującej je struktury i przypisanego im celu. Znajdujemy się więc w sytuacji, w której kanon z jednej strony musi nieustannie próbować dogonić postęp, a z drugiej musi również pozostać odporny na czas, by pozwolić zachować krytyczny dystans, by dać możliwość dogłębnej analizy i oceny.

Być może jedynym wyjściem z tego błędnego koła jest niekonstytuowanie żadnego kanonu, ale próba zachowania i ochrony wszystkich gier – zarówno tych popularnych i rewolucyjnych, jak i tych niszowych, mało znanych, ale nadal charakteryzujących się wspomnianą przez Blooma „obcością”. Wydawać by się mogło to tytanicznym przedsięwzięciem, niewykonalnym w zalewie tysiąca tytułów wydawanych każdego roku¹³. Jednakże, jeśli zgodzimy się na pewne ustępstwa, jest to do osiągnięcia. Rozwiązaniem problemu jest tak zwana emulacja. Simon Dor definiuje emulator jako „aplikację, która próbuje naśladować inny system w celu uruchomienia programu w sposób równoważny z jego działaniem na oryginalnym systemie”¹⁴. W tym przypadku emulator funkcjonuje jako środowisko, które umożliwia niekompatybilnym grom funkcjonować poza przypisanym sprzętem. Dzięki emulacji możliwym staje się zachowanie esencji gier z dowolnej ery rozwoju rozrywki interaktywnej i umożliwienie przyszłym pokoleniom badaczy obcowanie z medium, którego technologiczne platformy są już z różnych przyczyn niedostępne. BBC Domesday Project został uratowany właśnie w ten sposób – poprzez „przetłumaczenie” na środowiska, które mogą operować na dzisiejszych systemach.

Emulacja jednak nie jest cudownym lekarstwem na wszystkie bolączki archiwizacji rozrywki interaktywnej. Po pierwsze, ustępstwem emulacji jest utrata fizycznego aspektu gry i przełożenie całego doświadczenia w sferę cyfrową. Ważnym elementem konsol czy automatów do gry była ich ergonomia, namacalność technologii, która często czyniła rozrywkę unikatową. W przypadku przeniesienia na nowy sprzęt, w większości znika więc wspomniany fizyczny wymiar dawnych technologii, co ma zarówno pozytywne, jak i negatywne skutki. Pozytywne jest to, że wiele poprzednich rozwiązań technicznych nie było projektowanych ze specjalnym naciskiem na wygodę użytkownika. Minusem

12. Sir Frank Kermode, w: Harold Bloom, *The Western Canon*, s. 3 [Przeł. T.G.].

13. W roku 2014 było to około 100–200 tytułów na miesiąc <http://gamasutra.com/view/news/217675/More_games_have_released_on_Steam_so_far_in_2014_than_all_of_last_year.php> (3.02.2016).

14. Simon Dor, *Emulation*, w: Mark J.P. Wolf, Bernard Perron, ed., *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Routledge, Milton Park 2014, s. 25 [Przeł. T.G.].

jest nie tylko utrata technologicznego zaplecza doświadczenia, ale często również skazanie na zapomnienie estetyki fizycznego obiektu, jakim były konsole czy automaty do gry.

Drugim, często znacznie poważniejszym problemem emulacji jest wspomniana już sprawa praw autorskich. Ross A. Dannenberg zauważa: „Z początku właściciele praw autorskich nie podejmowali żadnych środków zapobiegających emulacji. [...] W 2005 roku Sony Online Entertainment wysłało nakaz zaprzestania działalności firmie będącej hostem *Winter's Roar*, jednego z najpopularniejszych emulatorów gry *EverQuest*, który to emulator „pozwalał graczom na darmową grę, o ile posiadali oryginalną kopię klienta EverQuest”¹⁵. Firma, w obawie przed konsekwencjami sądowymi, zdecydowała się na zamknięcie swoich serwerów”¹⁶. O ile w tym przypadku gracze nadal mogli kontynuować grę na innych (płatnych) serwerach, o tyle istnieją przypadki, że wraz z upadkiem właściciela praw autorskich wszystkie serwery zostają zamknięte. Gracz, który nabył dany produkt, nie ma żadnych możliwości, by z niego skorzystać. Ten problem dotyczy nie tylko gier dla wielu graczy. Zdarza się, że w celu przeciwdziałania piractwu komputerowemu, niektóre gry zabezpieczane są metodą „Always-on DRM”, wymagającej ciągłego połączenia z serwerem gry, nawet poza rozrywką sieciową. W tym przypadku nie tyle zamknięcie serwerów, ile nawet brak połączenia z Internetem uniemożliwia jakąkolwiek rozgrywkę¹⁷.

Jeśli chodzi o emulację, „instytucyjny” kanon może przynieść znaczące korzyści dla ochrony dóbr kultury cyfrowej. Odejście od eklektycznego konstituowania list najlepszych czy najbardziej rewolucyjnych gier, a obranie sobie za cel zachowanie jak największej liczby eksponatów zapewne ułatwi prace konserwatora czy archiwisty w tej dziedzinie. Dogłębną analizę wartości czy znaczenia danego produktu będzie wtedy można wykonywać bez napędzanej postępem technologicznym presji czasu. Kanon pozbawiony byłby w tym przypadku podłoża ideologicznego, nieodzownie wpisywanego weń z każdym kryterium doboru (pozostałoby w miarę niekontestowane podłoże ideologii zachowania dóbr kultury). Jedynym wstępnym kryterium nie byłyby oceny jakościowe, ale raczej związane z koniecznością zabezpieczenia przed zniknięciem danego produktu, czy to przez niedostępność kopii, czy przez niekompatybilność sprzętu – swego

15. *EverQuest*, Sony Online Entertainment, 1999.

16. Ross A. Dannenberg, *Computer Games and Virtual Worlds: A New Frontier in Intellectual Property Law*, American Bar Association, Chicago 2010, s. 100 [Przeł. T.G.].

17. Sytuacja została do pewnego stopnia unormowana dopiero w 2015 roku, poprzez wprowadzenie możliwości szukania obejść systemów zabezpieczających, ale tylko w przypadku gier w trybie dla jednego gracza i gdy serwery są nieaktywne przez sześć miesięcy. Podstawa prawna opisana jest w *Exemption to Prohibition on Circumvention of Copyright Protection Systems for Access Control Technologies* <<http://copyright.gov/fedreg/2015/80fr65944.pdf>> s. 65958, (1.02.2016).

rodzaju triage dla dóbr kultury. Instytucja kanonu, uwolniona od konieczności nieustannej analizy poszczególnych produktów, mogłaby się skupić na może mniej medialnej, ale znacznie ważniejszej roli administracyjnej, czy nawet dać podłoże do ukonstytuowania lobby mogącego negocjować sprawy praw autorskich. O ile indywidualni kolekcjonerzy czy konserwatorzy najczęściej nie mają wystarczającej siły przebicia, o tyle rozpoznawalna instytucja bazująca na reprezentatywnym kanonie z całą pewnością miałaby więcej argumentów mogących przekonać właścicieli praw autorskich do danego produktu. W tym przypadku kanon postrzegany z perspektywy ideologicznej jako wyznacznik statusu dobra kulturowego przyczyniłby się jednoznacznie do ochrony dóbr cyfrowych.

2. Perspektywa mechaniczna – kanon narracyjny

Drugim problemem kanonu, charakterystycznym niemal wyłącznie dla rozrywki interaktywnej, jest sama natura tego medium. Przechodzimy tutaj do pojęcia „wewnętrznego” kanonu, związanego z samą mechaniką tworzenia narracji w grach komputerowych. Apokryfem są tutaj nie tyle teksty, które nie przystają do ideologicznych kryteriów wyboru (choć i to może mieć miejsce), ile raczej te teksty, które nie zostały asygnowane przez oficjalnych autorów lub osoby kontrolujące przyjętą ścieżkę rozwoju narracji. Dekompozycja na kanon i apokryf nie jest oczywiście nowa – nawet bez sięgania do biblistycznych korzeni, podział był widoczny choćby w narracjach związanych z uniwersum Sherlocka Holmesa, *Star Wars* czy *Star Trek*. W tych przypadkach istniała wyraźnie wyznaczona granica między tym, „co autor miał na myśli” a wolną, kolorową i idiosynkrawiczną twórczością naśladowców, fanów i plagiatorów.

Ważne jest jednak, by zaznaczyć, że nawet w powyższych przypadkach kanon zdaje się odbiegać od roli czysto ideologicznej (wyznacznik domniemanej jakości), a przyjmuje raczej funkcje narzędziowe. Może być konstytuowany po to, by, jak sugeruje Ivan Wolfe, pisząc o kanonie Sherlocka Holmesa, „umożliwić społeczności entuzjastów prowadzenie owocnej komunikacji pomiędzy sobą”¹⁸. I nie chodzi tu jedynie o czystą wymianę informacji, ale również o szerszą analizę przedstawionego tematu. Wolfe opisuje sytuację, kiedy bokserskie zamiłowania słynnego detektywa oraz jego wizerunek bohatera kina akcji, przedstawiony w filmach *Sherlock Holmes* (Guy Ritchie, 2009) czy *Sherlock Holmes: Gra cieni* (Guy Ritchie, 2011), wcale nie są całkowicie pozbawione fundamentu w kanonie. Wolfe przytacza fragmenty z kanonicznych wydań opowieści o Sherlocku Holmesie, gdzie ten wdaje się w dyskusję z pewnym pięściarzem na temat poprzednich

18. Ivan Wolfe, w: Joseph Steiff (ed.), *Sherlock Holmes and Philosophy. The Footprints of a Gigantic Mind*, Open Court, Chicago 2011, s. 104 [Przeł. T.G.].

dokonań detektywa na ringu. W tym przypadku zarzuty odnoszące się do filmów jako przeinaczających i wypaczających kanon przez wprowadzenie elementów akcji mijają się do pewnego stopnia z celem. Tego typu spostrzeżenia reinterpreterują kanon nie tylko jako statyczny monolit „dzieł wybranych”, ale odnoszą się raczej do tego, co Banks określił jako interakcje pomiędzy historią a teraźniejszością danego utworu. Taka analiza pozwala nam dostrzec, że na kanon równie często składa się rzeczywista praca autora, jak i nasza, często subiektywna, wizja i interpretacja utworu.

Jeśli chodzi o środowisko rozrywki interaktywnej, to tutaj problemy z apokryfem są znacznie bardziej złożone. Po pierwsze, w rozrywce interaktywnej, jak sama nazwa wskazuje, główny nacisk kładziony jest na interakcję – rozumianą tutaj jako interaktywność kognitywną¹⁹. O ile w przypadku dzieł literackich czy filmowych wolna twórczość odbiorcy była jedynie drugim etapem doświadczenia danego utworu (napisanie innego zakończenia przeczytanej książki), o tyle tutaj owa twórczość, przynajmniej do pewnego stopnia, wpisana jest w pierwszy etap odbioru. Gracz, grając w grę, ma rzeczywisty wpływ na to, jak potoczy się narracja, lub doświadcza choć iluzji dokonywania wyborów. I nawet jeśli jest to wyłącznie iluzja, musi być ona tak przekonująca, by ukierunkowanie odbiorcy względem założonej linii narracyjnej pozostawało ledwo zauważalne. W przeciwnym wypadku podważany jest podstawowy fundament całego medium, czyli interakcja rozumiana jako wytworzenie sprzężenia zwrotnego, akcji i reakcji medium i gracza. W tym przypadku definicja Lori Landay wydaje się najbardziej adekwatna: „Interakcja to akcja, która następuje, gdy dwóch lub więcej uczestników wymienia informacje [...] które mają efekt na obie strony uczestniczące w tej akcji”²⁰. Interakcja to nie tylko wymiana informacji, ale również wywieranie wpływu na samą treść przekazu. W tym przypadku twórczość (lub wiarygodna iluzja twórczości) odbiorców konieczna jest do funkcjonowania całego medium. Warren Spector stwierdził: „Według mnie gry RPG powinny przedstawiać rozwój danej postaci poprzez wybory dokonywane przez gracza w opowieści, która powstaje we współpracy [z autorem]”²¹. Spostrzeżenie to można z całą pewnością odnieść do gier ogólnie. Twórcy, przynajmniej teoretycznie, muszą już z założenia oddać część kontroli nad linią narracyjną w ręce graczy.

W tym momencie pojawia się pierwszy problem. Dając możliwość ingerencji, twórcy pozwalają na różne wyniki gry. A im więcej graczy, tym więcej

19. Katie Salen i Eric Zimmerman, *Rules of Play – Game Design Fundamentals*, The MIT Press, Cambridge 2004, s. 71.

20. Lori Landay, *Interactivity*, w: Mark J.P. Wolf, Bernard Perron, ed., *The Routledge Companion...*, s. 17 [Przeł. T.G.].

21. Warren Spector, w: Bob Bates, *Game Design*, Second Edition, Thomson Course Technology PTR, Boston 2004, s. 47 [Przeł. T.G.].

możliwych wyników. Autorzy narracji w grach stają więc przed wyborem: albo projektowania linii narracyjnych przewidujących wszystkie wybory graczy (sytuacja niemożliwa), albo tworzenia narracji z pewnymi ograniczeniami (sytuacja do pewnego stopnia przecząca naturze medium). Z dwojga złego, wybór drugi, o ile umiejętnie zaprojektowany, jest z całą pewnością lepszy. Gracze zyskują ograniczoną pulę możliwości, wiarygodną iluzję wolnego wyboru, i doprowadzają całą historię do jednego z kilku przewidzianych zakończeń. Interaktywność jest może ograniczona tylko do wyboru poszczególnych, zaprogramowanych ścieżek, ale nadal pozostaje w gestii gracza. Sytuacja pozostawałaby więc w dość chwiejnym balansie pomiędzy ograniczeniami spowodowanymi samą skalą gry a koniecznością zapewnienia przekonującego doświadczenia interakcji.

Balans ten jednak zostaje zachwiany z chwilą, gdy gra otrzymuje kontynuację – a w tym medium, w przypadku, gdy pierwsza część odniosła sukces finansowy, następne części są tylko kwestią czasu. O ile uwzględnienie różnych wyborów gracza w jednej grze jest możliwe, o tyle ich pełna kontynuacja i rozwinięcie w następną pulę możliwości w drugiej czy trzeciej części są praktycznie niewykonalne. Rozwiązaniem problemu na linii interakcja/narracja mogą być dwie metody stosowane przez twórców gier. Obie opierają się w dużym stopniu na planowym utworzeniu kanonu narracyjnego, metanarracji, która jest wykorzystywana, by zachować pewien balans między omawianymi charakterystykami. Pierwszą z metod można określić jako tworzenie swego rodzaju *ur-narracji*, narracji-archetypu, kanonicznie niezmiennej, na bazie której tworzona jest sfera ingerencji gracza skupiona na bardziej lub mniej powierzchownej charakterystyce archetypu. Drugą metodą jest pozwolenie na funkcjonowanie kilku, czasem nawet przeciwstawnych linii narracyjnych, w jednym, kanonicznym uniwersum. Poszczególne narracje mogą być sprzeczne ze sobą, odgrywając rolę różnych perspektyw na dany temat. W tej metodzie najważniejsze jest tylko to, by narracje nie przeczyły ogólnym założeniom uniwersum, czy to w kwestiach świata przedstawionego, czy w ogólnej linii narracji.

Dobrym przykładem zastosowania pierwszej metody jest seria gier *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012), w której narracja koncentruje się na losach grupy ocalałych, próbujących przetrwać w postapokaliptycznych Stanach Zjednoczonych. Warto zwrócić tu uwagę, że gra, pomimo iż uznawana za grę przygodową, posiada bardzo niewiele charakterystyk, które mogłyby ją w pełni do tej grupy zaliczyć. Zagadki są ograniczone do minimum, podobnie jak elementy zręcznościowe czy eksploracyjne. Główną zaletą *The Walking Dead* miała być narracja i opowiadana historia, z tym addendum (wszak miała być to gra, a nie powieść graficzna), że tutaj gracz będzie decydował o tym, jak potoczy się owa narracja i że każdy wybór będzie prowadził do różnych ścieżek rozwoju przedstawionej opowieści. Jak zauważa Cole Bowman: „[W] przeciwieństwie do wielu innych

gier wideo, tutaj nacisk kładziony jest na narracji w większym stopniu niż na jakimkolwiek innym elemencie. Sama narracja zależy głównie od wyborów gracza, które to wybory posuwają opowieść do przodu”²². Najprościej rzecz ujmując, to, co miało grę sprzedąć, to oddanie w ręce gracza narzędzi, które umożliwią stworzenie swojej historii, wplecionej w wyraźnie zarysowaną i ciekawą linię narracyjną.

Biorąc pod uwagę poprzednią analizę, można dojść do wniosku, że twórcom udało się dokonać niemożliwego – połączyć interakcję i jednocześnie utrzymać kontrolę nad narracją. Na pierwszy rzut oka rzeczywiście tak zostało to zaimplementowane w grze. Gracz w kilku momentach historii stawał przed trudnymi wyborami – czy uratować życie tej postaci, czy innej, czy zdecydować się powiedzieć prawdę, czy skłamać, a każdy z tych wyborów w widoczny sposób wpływał na opowieść. Jednakże, gdy przyjrzymy się grze bliżej, szybko możemy zauważyć, że dokonywane wybory są najczęściej jedynie kosmetyczne i mają niewiele wpływu na rozwój opowieści. Autorzy narracji wyraźnie wyznaczyli w grze wydarzenia i postacie, które są kanoniczne – niezmiennie i tym samym umożliwiające prowadzenie spójnej opowieści – oraz niekanoniczne, czyli mające jedynie powierzchowny wpływ na świat przedstawiony. Dla przykładu, w pewnym momencie gry gracz staje przed wyborem uratowania życia jednej z dwóch postaci – Douga lub Carley. W późniejszej rozrywce towarzyszy nam osoba, którą uratowaliśmy, odgrywając dokładnie tę samą kanoniczną rolę, bez względu na to, kto dokładnie pełni wyznaczoną funkcję. Obie postacie wypowiadają wtedy niemal identyczne kwestie, obie wypełniają to same przeznaczenie. Na dalszym etapie gry, bez względu na poprzedni wybór, ur-postać Doug/Carley staje w obronie innego bohatera gry i ginie. Podobnie rozwiązana jest sytuacja zabójcy Douga/Carley. Lilly może zostać przez nas porzucona na pastwę losu lub możemy jej wybaczyć i zabrać ją ze sobą. Jednakże, niedługo później, Lilly porywa nasz środek transportu i porzuca nas, a narracja wraca do wyznaczonej linii. Warto tu jednak zwrócić uwagę, że nawet te niekanoniczne, „kosmetyczne” wybory, o ile niekoniecznie odgrywały rolę w rozwoju narracji, o tyle z całą pewnością mogły mieć wpływ na odbiór całego doświadczenia przez gracza. Sytuacja może być interpretowana tak, jak to zrobił Bowman²³, mianowicie jako przykład filozoficznego determinizmu albo po prostu jako przyjemność płynąca z immersji w dobrze skonstruowaną opowieść.

Kanon tutaj utworzony różni się od tego, który opisany był w pierwszej części dyskusji. Przede wszystkim jest on nakreślony już na etapie projektowania danego

22. Cole Bowman, *We're not Free to Save Lee*, w: Wayne Yuen, ed., *The Ultimate Walking Dead and Philosophy*, Open Court, Chicago 2016, s. 140 [Przel. T.G.].

23. Bowman, *We're not Free to...*, s. 142.

produktu, jako niezmienna, trwała linia narracyjna. Postacie kanoniczne w tym przypadku posiadają rolę bliższą raczej archetypom czy funkcjom narracyjnym, stają się mechaniką rozgrywki. Ten typ tworzenia opowieści pozwala twórcom na niemal całkowitą kontrolę nad tym, jak potoczy się dana narracja. Gracz, owszem, otrzymuje pewien udział w tym procesie twórczym, jest on jednak ograniczony często do wyborów, które można nazwać raczej estetycznymi niż odnoszącymi się do materii świata przedstawionego. Wybór między Dougiem lub Carley sprowadza się niemal wyłącznie do tego, która postać będzie widoczna na ekranie i który aktor odczyta przypisaną ur-postaci kwestię. Drugi opisany wybór odsunął jedynie na chwilę moment, kiedy dana postać nas opuściła.

Pomimo że ta metoda może się wydawać rodzajem tworzenia iluzji wyboru czy nawet oszukiwania gracza, ma jednak wiele pozytywnych cech. Po pierwsze, całkowita kontrola nad linią narracyjną pozwala stworzyć bardziej spójne i logiczne opowieści niż te, które miałyby być kształtowane przez każdą zachciankę gracza. Po drugie, o ile całość zostanie odpowiednio zaimplementowana, gracz nadal może odczuwać, że wybory, których dokonuje, mają znaczenie i wpływają na rozgrywkę. Posiadając wspomnianą wcześniej pełną kontrolę nad narracją, można zaplanować wybory i konsekwencje tak, by te momenty narracji w jak największym stopniu wpływały na emocje i odczucia gracza. W tym przypadku nawet ograniczenia liczby możliwych rozwiązań da się wyjaśnić w logiczny i spójny z narracją sposób. W serii *The Walking Dead* tak właśnie zostało to zaimplementowane – wybory (a przez to interakcja), owszem, są często binarne i ściśle ograniczone, jednak w większości przypadków immersja i zręczne budowanie atmosfery pozwalają o tym zapomnieć. Wielorakie perspektywy na tę samą scenę narracyjną budują szersze i głębsze spojrzenie na dany moment w grze. Tym samym *The Walking Dead* staje się bliższe nie tyle typowym grom, ile raczej tradycji kina eksperymentalnego, jak choćby *Sonacie* Grahame’a Weinbrena²⁴. Ponadto wszelkie niedociągnięcia i ograniczenia da się zauważyć, dopiero grając jeszcze raz i świadomie dokonując innych wyborów. Dzięki takiej mechanicznej implementacji kanonu, wydaje się, że twórcy gry dokonują niemożliwego – tworzą spójną, kontrolowaną narrację, dając jednocześnie graczowi poczucie wpływu na rozgrywkę.

Drugą metodą próbującą pogodzić ze sobą interakcję i narrację jest osadzenie danej opowieści w specyficznym uniwersum. Tutaj kanonem stają się nie tyle archetypiczne role postaci narracyjnych, ile raczej założenia świata przedstawionego i ogólny kierunek narracji. Tak długo, jak ogólny porządek rzeczy nie zostaje zachwiany, poszczególni bohaterowie czy interakcje między nimi pozostają pod kontrolą gracza. Linia narracyjna pisana według tej metody zawiera najczęściej ściśle określone „punkty kontrolne” – miejsca, postacie

24. Graham Weinbrene, *Sonata*, 1991 <<http://www.grahamewinbren.net/>> (1.02.2016).

i zdarzenia, które muszą pozostać niezmiennie, wyznaczając ogólny kierunek narracji. Jednakże to, co dzieje się pomiędzy tymi „punktami kontrolnymi”, jest już w gestii gracza.

Przykładem na wykorzystanie tej metody z bardzo dobrym skutkiem jest seria *The Witcher* (CD Projekt RED, 2007–2015). W trzech częściach napisanych na podstawie prozy Andrzeja Sapkowskiego odgrywamy rolę Geralta, zabójcy potworów. W każdej grze nasz bohater na początku otrzymuje nadrzędne zadanie, które musi wykonać – czy to odzyskać skradzione sekrety wiedzy mińskich mutagenów, czy odnaleźć prawdziwego mordercę króla i oczyścić się z winy, czy też odszukać swoją przybraną córkę. Większość przygód i decyzji, które czekają na drodze do wykonania tych zadań, zależy już jednak głównie od wyborów gracza. Dla przykładu, w drugiej części gry, nasza postać napotyka na swojej drodze Letho – mordercę króla. Gracz staje przed wyborem: może zabić Letho w pojedynku lub pozwolić mu odejść. Jeśli wybierzemy to drugie rozwiązanie, w następnej części gry mamy możliwość spotkania z tą postacią i dokonania kolejnego wyboru – pomiędzy pomocą w zemście na zdrazieckim towarzyszu Letho a pozostawieniem skrytobójcy własnemu losowi. Gdy znów zdecydujemy się wspomóc tę postać, w czasie finalnej walki w grze Letho przyjdzie nam w sukurs. Trzeba tu zaznaczyć, że w przeciwieństwie do poprzedniego przykładu rola Letho nie jest w grze kanoniczna i jeśli postać zginie, to nikt jej tutaj nie zastąpi. W każdej części serii mamy wiele przykładów tak skonstruowanych wątków narracyjnych. Niektóre pojawiają się i znikają bez większego śladu, niektóre mają wpływ na późniejsze elementy gry, jednakże wszystkie wpasowane są w kanoniczne uniwersum świata przedstawionego. To, jakich wyborów dokonaliśmy w poprzednich częściach, nie ma zbyt znaczącego wpływu na to, jak potoczą się losy naszego głównego bohatera w częściach następnych – pozostaną te same zadania do wykonania i ten sam punkt docelowy narracji. Poszczególne elementy świata mogą się w pewnym stopniu różnić od siebie, jednakże całość będzie porównywalna na tyle, by każdy mógł się w następnej części gry odnaleźć.

Ta metoda wprowadzenia kanonicznego uniwersum wydaje się znacznie bardziej skoncentrowana na zapewnieniu poczucia głębszej interakcji ze światem przedstawionym. Twórcy gry zadbali o to, by wybory, których gracz dokonuje, rzeczywiście miały różne i często nieprzewidywalne następstwa, jednocześnie tak je projektując, by nie przeciwstawiały się ani nie przeczyły ogólnemu kierunkowi narracji. To podejście wymagało znacznie większego nakładu środków niż metoda omawiana na początku, ponieważ wspomniane efekty musiały najczęściej funkcjonować w grze. Gracz, który zdecydował się darować Letho życie w drugiej części gry, miał zapewniony dostęp do dodatkowych treści przekazu w trzeciej części. Treści te musiały być zaprojektowane

i zaimplementowane ze świadomością, że ci z graczy, którzy zabili Letho, nie będą owych treści w ogóle świadomi. Z jednej strony wydaje się to metodą mało ekonomiczną (w końcu autorzy sprzedają bogactwo treści), a z drugiej wymaga dużej uwagi co do późniejszego rozwoju narracji. Jednakże dzięki tej metodzie udało się osiągnąć znacznie większe wrażenie interaktywności świata przedstawionego. Tym samym, gry z serii *The Witcher* bliższe są definicji gier z perspektywy Warrena Spectora, który stwierdza, iż „gry tworzą »przestrzenie możliwości« oferujące nam do rozwiązania interesujące zagadki umiejscowione w nadrzędnej narracji, które dostarczają możliwości bycia kreatywnym w procesie rozwiązywania tych zagadek, gdzie reakcją na wybory gracza są konsekwencje mające znaczenie”²⁵. W serii *The Witcher* kolejne „przejścia” gry, następujące eksploracje „przestrzeni możliwości” rzeczywiście dostarczają różnych doświadczeń, a świat, który zastajemy na końcu rozgrywki, staje się wypadkową wyborów, których gracz dokonał w trakcie gry – widzimy aktywne, a nie statyczne konsekwencje naszych wyborów.

W perspektywie zarysowanej przez Ivana Wolfe’a, gdzie kanon odgrywa rolę swego rodzaju medium, wspólnego mianownika dla entuzjastów danego tematu, ta druga metoda jego tworzenia wydaje się bardziej produktywna. O ile entuzjaści serii *The Walking Dead* mogą jedynie sprawozdawczo stwierdzić, kto w ich wersji opowieści odegrał jaką rolę, o tyle fani serii *The Witcher* mogą opowiadać swoją własną historię doświadczenia z grą. Nie można oczywiście sugerować tu, że owa opowieść pozostaje zupełnie poza kontrolą autora – architekta narracji. Patrząc jednak na samą liczbę możliwych kombinacji elementów mozaiki, które składają się na wersję historii doświadczoną przez gracza, można stwierdzić, że materiału do dyskusji nie zabraknie. Jednocześnie wspomniane wcześniej kamienie milowe opowieści ustanawiają wspólny kontekst, który umożliwi połączenie elementów świata w zrozumiałą całość.

3. Problematyka kanonu w rozrywce interaktywnej

Przedstawione tutaj spojrzenie na rolę i aspekty kanonu w rozrywce interaktywnej stanowią zaledwie jedną z wielu możliwości interpretacji tego zjawiska w kulturze. Kanon, czy to rozumiany jako ideologiczny wyznacznik jakości danego produktu, czy wykorzystywany jako mechaniczne określenie wspólnego mianownika, tudzież kierunku narracji, może być postrzegany jako narzędzie ograniczające i kontrolujące dany dyskurs. Dominujący, imperatywny kanon, będący martwym dogmatem znawstwa czy statusu, zamyka możliwość dysku-

25. Warren Spector, w: Salen i Zimmerman, *Rules of Play...*, s. 384 [Przeł. T.G.].

sji nad utworami kultury. Poprzez wyznaczanie przypisanych paradygmatów, poprzez tworzenie wzorców, jego rola odnosiłaby się raczej do ontologicznej dekonstrukcji – stwierdzenia nie tego, co jest, lecz tego, co powinno być. Wywyższenie produktu kulturowego do kanonu odbiera cechy immanentne dla danego utworu, zastępując je zawsze sztucznymi kryteriami tworzącymi wyznaczniki kanoniczności. Utwór, stając się kanonem, umiera i przestaje istnieć. Z drugiej strony utwory będące poza kanonem zostają na zawsze sztywno zamknięte w interpretacji *vis-a-vis* ich niekompatybilności z przyjętym statusem jakości. Ich cechy immanentne są interpretowane jedynie przez pryzmat tego, jak nie pasują do przyjętych standardów. Utwór nienależący do kanonu umiera i przestaje istnieć. Ostatecznie pozostaje jedynie martwa litera kanonu.

Na szczęście, jak zauważa Sir Frank Kermode, takie standaryzujące przetrwalniki wartości są skazane na upadek. Mogą utrzymywać się przez pewien czas, mogą zdominować dany dyskurs, jednak rozpadają się w momencie zakwestionowania choćby jednego z kryteriów je stanowiących. To, co może tchnąć życie w statyczne systemy, to, po pierwsze, akceptacja faktu ewolucji i zmian w kanonie, a po drugie tworzenie kanonów roboczych, instrumentalnych, konstytuowanych po to, by otwierać nowe pola badawcze, a nie po to, by zamykać dyskusję.

Sfera rozrywki – i ogólnie nowych mediów – dostarcza przykładów uzasadniających szczególną rację bytu takich kanonów. W gwałtownym procesie rozwoju i zalewie informacji trudno jest pozwolić sobie na czas konieczny do wnikliwej analizy i zachowania dystansu badawczego. Dzieje się tak nie tylko z tego powodu, że „nowi” badacze są złymi naukowcami, lecz także dlatego, że nowe technologie ograniczają żywotność niektórych artefaktów do kilku lat lub nawet miesięcy. Znikają nie tylko same przedmioty badań, ale również kontekst, czy to technologiczny, czy kulturowy, konieczny do zrozumienia danego zjawiska. W takim wypadku powstanie ideologicznego kanonu „najlepszych gier” ma rację bytu, nie jako wyznacznik efemerycznej jakości w świecie rozrywki interaktywnej, ale raczej jako wskazówka dla konserwatorów nowych mediów, które artefakty należy zabezpieczyć jako pierwsze. Instytucjonalność takiego kanonu nie ma w tym przypadku służyć wyłącznie czysto akademickim sądom kwalitatywnym, ale rzeczywistej pracy nad uregulowaniem statusu prawnego, pozyskaniem środków i ochroną zagrożonych danych czy technologii.

Z drugiej strony kanon mechaniczny, rozumiany jako przyjęta struktura narracyjna, nie musi służyć wyłącznie zamykaniu danego dzieła w ramach ściśle wyznaczonych przez autora tekstu. W przypadku rozrywki interaktywnej takie działanie przeczyłoby podstawowemu elementowi, który odróżnia to medium od innych, czyli właśnie interaktywności. Kanon w rozrywce interaktywnej może zostać wykorzystany nie tyle jako schemat, wzdłuż którego należy się bezwzględnie poruszać, ile jako kanwa, punkt wyjściowy do opowieści stwo-

rzonej z udziałem gracza. Powstały w tym wypadku kanon przypomina bardziej naturalistyczne i organiczne podejście do postrzegania procesów historycznych. O ile pewne wydarzenia stają się niezmiennymi kamieniami milowymi opowieści, o tyle szczegóły, detale, niuanse i interpretacja świata pozostają w stanie ciągłej zmiany, kształtowane przez percepcję odbiorcy, kontekst i ich umiejscowienie w narracji. Taki sposób postrzegania wydaje się dobrym punktem wyjścia do dyskusji nad naturą narracji i elementów ją kształtujących nie tylko w rozrywce interaktywnej, ale w dowolnym dyskursie kulturowym. W tej interpretacji kanonu zarówno utwory w nim zawarte, jak i te poza nim, mają szansę nie tylko na trwanie, ale także na nowe życie.